

AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Xbox LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

Contrôle Parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

A propos de la liaison multiconsole

Vous pouvez jouer à Fatal Inertia jusqu'à 8 joueurs simultanément en liaison multiconsole. Pour pouvoir jouer en liaison multiconsole, les conditions suivantes doivent être remplies.

- ▶ Chaque joueur doit posséder une console Xbox 360 et un exemplaire du jeu.
- ▶ Chaque console Xbox 360 doit être connectée à un poste de télévision distinct.

■ Avoir un adaptateur réseau (routeur, hub) ayant suffisamment de ports pour connecter tous les joueurs et suffisamment de câbles réseau local disponibles.

◆ Connecter consoles Xbox 360 pour jouer en liaison multiconsole.

1. Éteignez les deux consoles Xbox 360.
2. Connecter deux consoles Xbox 360 pour jouer en liaison multiconsole.
3. Connectez chaque console Xbox 360 à un poste de télévision distinct. Allumez les deux consoles.

■ Connecter plus de consoles Xbox 360 pour jouer en liaison multiconsole.

◆ Afin de connecter plus de 2 consoles, vous aurez besoin en plus des câbles réseau local, d'un hub ethernet, commutateur ou routeur. Pour en savoir plus sur les câbles réseau local et connecteurs réseaux, merci de bien vouloir prendre contact avec votre magasin informatique le plus proche.

1. Éteignez toutes les consoles Xbox 360.
2. Connectez chaque console Xbox 360 à un poste de télévision distinct.
3. Connectez chaque console Xbox 360 à un hub, au moyen de câbles réseau local.
4. Allumez le hub puis allumez toutes les consoles Xbox 360.

■ Utiliser la liaison sans fil.

Vous pouvez également utiliser l'adaptateur réseau sans fil Xbox 360 afin de profiter du jeu en liaison multiconsole.

◆ Même sans avoir de routeur sans fil, les capacités réseau ad hoc de la console vous permettront de profiter du jeu en liaison multiconsole. Un réseau ad hoc permet de connecter jusqu'à 4 Xbox 360 entre elles.

Ce jeu nécessite au moins 80Ko d'espace libre pour sauvegarder.

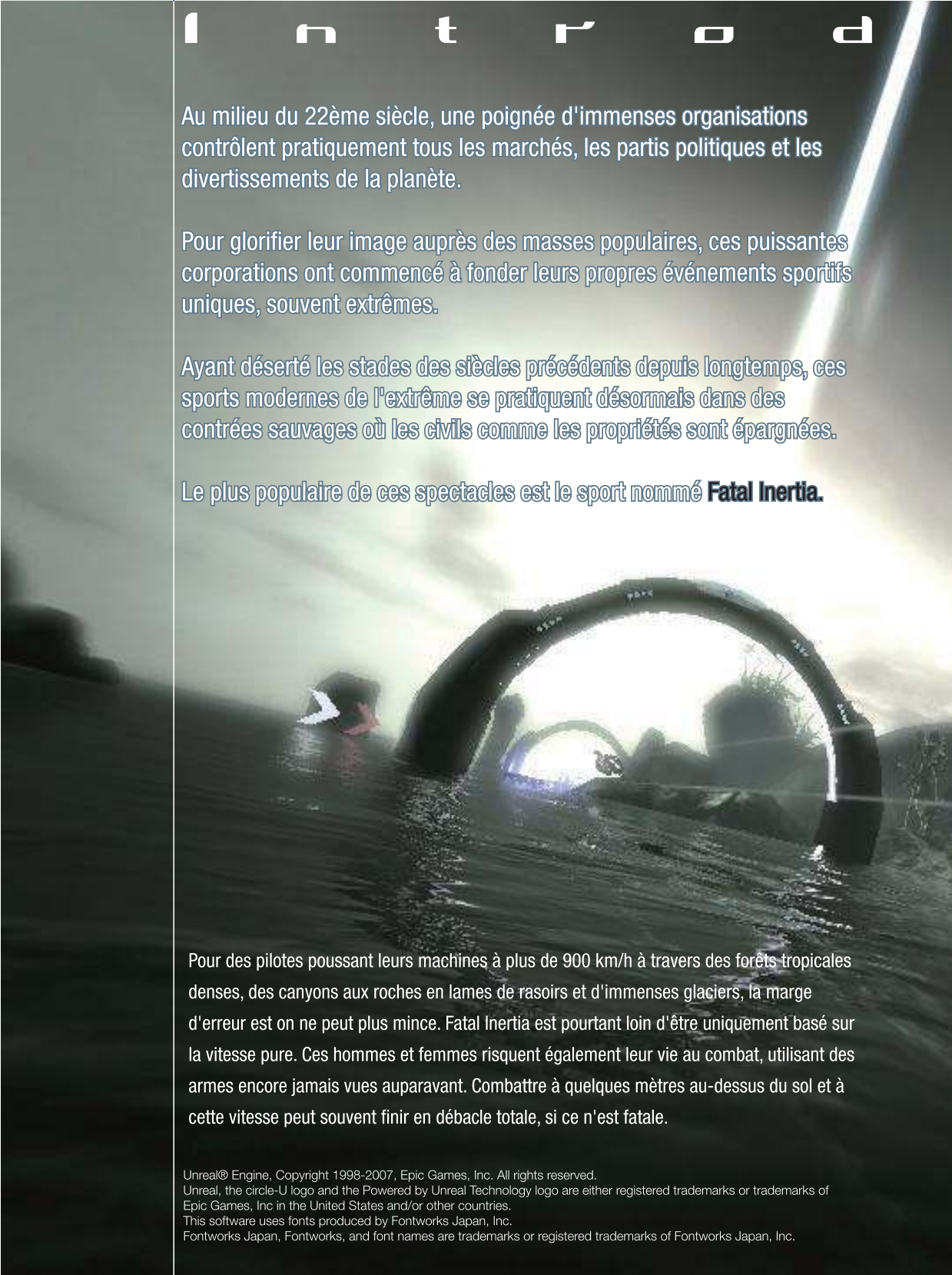
Introduction

Au milieu du 22ème siècle, une poignée d'immenses organisations contrôlent pratiquement tous les marchés, les partis politiques et les divertissements de la planète.

Pour glorifier leur image auprès des masses populaires, ces puissantes corporations ont commencé à fonder leurs propres événements sportifs uniques, souvent extrêmes.

Ayant déserté les stades des siècles précédents depuis longtemps, ces sports modernes de l'extrême se pratiquent désormais dans des contrées sauvages où les civils comme les propriétés sont épargnées.

Le plus populaire de ces spectacles est le sport nommé **Fatal Inertia**.



Pour des pilotes poussant leurs machines à plus de 900 km/h à travers des forêts tropicales denses, des canyons aux roches en lames de rasoirs et d'immenses glaciers, la marge d'erreur est on ne peut plus mince. Fatal Inertia est pourtant loin d'être uniquement basé sur la vitesse pure. Ces hommes et femmes risquent également leur vie au combat, utilisant des armes encore jamais vues auparavant. Combattre à quelques mètres au-dessus du sol et à cette vitesse peut souvent finir en débacle totale, si ce n'est fatale.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. All rights reserved.
Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc in the United States and/or other countries.
This software uses fonts produced by Fontworks Japan, Inc.
Fontworks Japan, Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Japan, Inc.

u c t i o n

Oubliez gomme et goudron,
la course du futur n'a pour
limites physiques que les armes
de vos adversaires.

Introduction	2
Contrôles de l'appareil	4
Jouer	8
Type d'épreuve	12
Multijoueur	16
Se connecter au Xbox LIVE	16
Garage	18
Armes	22
Lieux	26
Garantie	32
Service Client	33

C o n t e n u

Design Textuel: Matsui Jun (Plus Plan)

Manette Xbox 360

(Contrôles par défaut)

[Gâchette gauche]

Déplacement latéral gauche.

[Double clic sur la gâchette gauche]

Tonneau à gauche.

Vous débarrasse des armes scotchées à votre appareil et évite les tirs ennemis.

[Gâchette haute gauche]

Arme - Tir secondaire.

Pour la plupart des armes, le tir secondaire est utilisé pour lancer le projectile depuis l'arrière de l'appareil.

[Touche BACK]

Changer l'angle de vue.

[Stick analogique gauche]

Diriger l'appareil.

[Touches directionnelles]

Appuyez sur bas pour jeter une arme.

[Touche START] Pause

Retourner à la course Retourner à la course

Forfait Déclarer forfait pour la course en cours (Séries de course uniquement)

Reprendre la course Recommencer la course (Course simple uniquement)

Retour au menu Retour au menu précédent.

Options Changer les paramètres du jeu (P.28)

**[RT] Gâchette droite]**

Déplacement latéral droit.

[RT] Double clic sur la gâchette droite]

Tonneau à droite.

Vous débarrasse des armes scotchées à votre appareil et évite les tirs ennemis.

[RB] Gâchette haute droite]

Arme - Tir principal.

Pour la plupart des armes, le tir principal est utilisé pour lancer le projectile vers l'avant.

[Touche Y]

Remettre l'appareil dans le sens de la course.

[Touche B]

Caméra arrière

[Touche X]

Frein

[Touche A]

Poussée

[START] Touche START]

Pause

[Touche X + Touche A] Turbo-frein

Garder enfoncée la touche **X** tout en accélérant réduira votre vitesse mais chargera votre compteur de poussée. Relacher la touche **X** projettera votre appareil vers l'avant. Ceci est très utile pour prendre des virages serrés et vous aidera également à vous débarrasser des armes scotchées à l'appareil et à éviter les tirs. Attention à ne pas surcharger le réacteur ou vous risquez de surchauffer vos moteurs et caler.

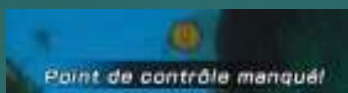
Quand utiliser le Turbo-frein**Départ Canon!**

Relâchez le frein au moment où les flammes apparaissent.

Guide d'écran

[Alerte]

Ces deux alertes indiquent que vous êtes sorti du tracé de la course. Dans les deux cas, appuyer sur la touche **Y** pour vous remettre dans le bon chemin est souvent la meilleure solution.



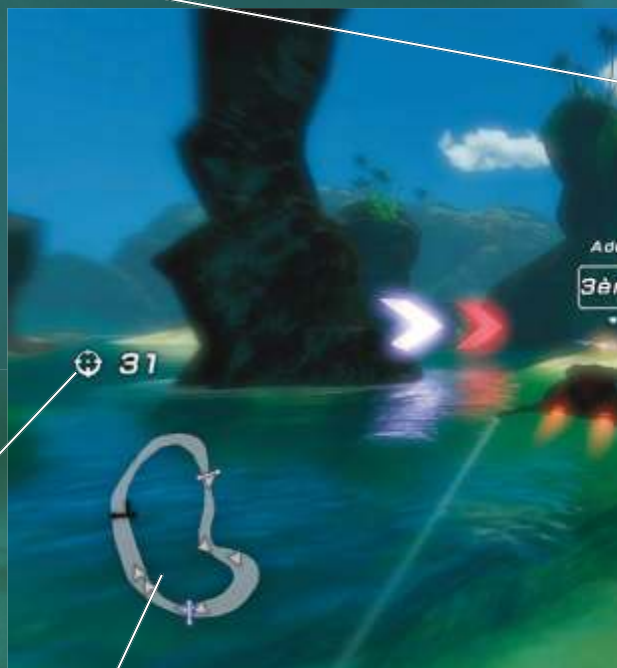
Point de contrôle manqué



Mauvaise direction

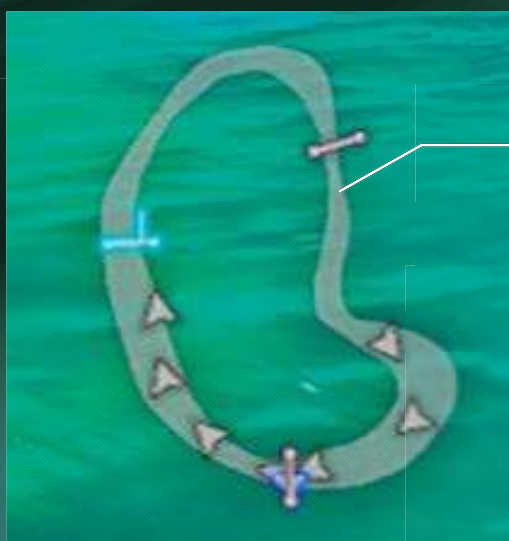
[Points de Combat]

Points engrangés lors d'une attaque réussie sur un adversaire durant la course (P.23).



[Plan de la course]

Mini plan de la course



Tracé de la piste

-  Appareil joueur 1 (1P)
-  Appareil ennemi
-  Appareil joueur 2 (2P)
-  Point de contrôle
-  Prochain point de contrôle
-  Ligne de départ
(La ligne indique la direction de la course)

**[Temps]**

Le temps total écoulé est affiché. Votre temps au tour sera également affiché lors de chaque passage devant la ligne de départ.

[Nombre de tours]

Tour actuel/Tours restants

[Temps d'écart]

Lors de chaque passage par un point de contrôle, le temps d'écart avec l'adversaire devant-vous (ou derrière-vous) est affiché.

[Icône d'arme]

L'arme disponible actuellement. Le nombre de disques représente le nombre de tirs disponibles. Dans l'exemple ci-dessous, il reste 3 tirs.

**[Position et vitesse]**

Votre position actuelle.
La vitesse s'affiche sous la position.

[Compteur de poussée]

Le niveau de charge du Turbo-frein est affiché. Surcharger le compteur vous fera caler.

[Point de contrôle]

Vous devez passer chaque point de contrôle dans l'ordre. Le point suivant est indiqué par un rayon de lumière bleue qui traverse le ciel.


**[Points d'armes]**

Passez au-dessus pour vous équiper d'une arme. On ne peut savoir quelle sera l'arme ramassée.



Comment commencer une partie



Référez vous au guide de la console Xbox 360 pour commencer. Appuyer sur la touche  START pendant l'introduction ou à l'écran titre vous amène au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Jeu un joueur	Jouez seul et choisissez entre course simple, entraînement (P.10) et mode carrière (P.11).
Multijoueur (P.16)	Jouez contre d'autres joueurs en ligne, en réseau ou en écran séparé.
Garage (P.18)	Personnalisez et créez un appareil. Cette option ne peut être sélectionnée que lorsque vous commencez une carrière.
Options (P.28)	Modifiez les paramètres du jeu.

Données de sauvegarde / chargement

Les temps de course, la carrière et la personnalisation des appareils sont sauvegardés automatiquement dans votre profil de joueur pendant le jeu. Au lancement du jeu, ces données sont chargées automatiquement en fonction du profil du joueur sélectionné.

Profils joueurs Xbox

Les données sont sauvegardées pour chaque profil de joueur Xbox. Vous pourrez avoir plusieurs sauvegardes différentes en utilisant des profils différents en cours de partie.

* Vous devrez vous connecter avec votre profil de joueur afin de sauvegarder votre progression. Vous pouvez jouer sans profil de joueur mais dans ce cas, vos données ne seront pas sauvegardées de façon permanente. Vous connecter ou vous déconnecter en cours de jeu vous ramène automatiquement à l'écran titre.

* Merci de vous reporter au guide de la console Xbox 360 pour plus de détails.

Déroulement de la course

1 Ligne de départ !

Lorsque le décompte prend fin, **PARTEZ** s'affiche à l'écran et la course commence.



2 Passez les points de contrôle dans le bon ordre.

Un indicateur est situé au-dessus du prochain point de contrôle à passer.

Si vous manquez un point de contrôle ou sortez de la piste, appuyez sur la touche Y et remettez-vous en piste !



3 Attaquer vos adversaires avec les armes ramassées.

Réussir une attaque vous rapportera des points de combat (P.13)

NOTE

Une nouvelle arme ne peut pas être récupérée sur un point d'arme sans avoir au préalable utilisé ou jeté (touche directionnelle Bas) la précédente.



4 La course se termine après avoir réalisé le nombre de tours requis et être passé sous la ligne de départ / arrivée.

Le nombre de tours varie en fonction de chaque course (P.10)
(exception faite du mode [course à élimination] (P. 12)).

NOTE

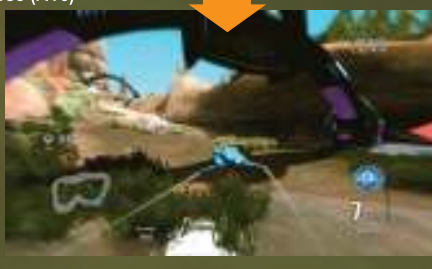
Entrer en collision avec d'autres appareils et obstacles, ou être touché par des projectiles ennemis (ex : aimants), endommage votre appareil. Ce dernier explose lorsque l'état devient critique, vous forçant à déclarer forfait.



Mines sous-marines et bombes à gaz.
Entrer en collision endommage votre appareil.



Un appareil sur le point d'exploser.



Course simple

Parfait pour s'amuser

Déroulement de la course simple

1 Paramètres de la course

Déplacez le stick analogique gauche en haut et en bas pour choisir les paramètres de course à modifier. Appuyer sur la touche **Y** pour laisser faire le hasard. Appuyez sur la touche **A** pour continuer.

2 Choisir un appareil

Choisissez un appareil personnalisé au préalable ou un appareil en stock. Appuyez sur la touche **Y** pour passer d'un groupe d'appareils à l'autre.

3 Commencez la course

Les courses se jouent entre 8 appareils, exception faite des contre-la-montre. Les résultats sont affichés à la fin de la course.

Paramètres de la course

Ligue	Niveau de difficulté Les adversaires sont de plus en plus forts lorsque vous passez d'une ligue à l'autre ; [Exhibition] -> [Professionnel] -> [Elite].
Événement	Le type de course auquel vous allez participer (P.12).
Lieu	Endroit où se déroule la course (P.26).
Course	La course sur laquelle vous aller concourir. Chaque location a plusieurs courses disponibles.
Condition	Les conditions dans lesquelles la course se déroulera. Différent pour chaque location.
Variantes	Matin / Midi / Soir / Coucher de soleil / Nuit / Dégagé / Nuageux / Tempête de neige / Orageux

Entraînement

Apprenez les règles et comment diriger votre appareil tout en vous essayant au jeu.



Entraînement au pilotage	Apprenez les bases du pilotage et de la course.
Entraînement au combat	Apprenez comment utiliser les armes et leurs caractéristiques.
Entraînement aux épreuves	Apprenez les règles et astuces pour chaque type de course (P.12).

Mode carrière

Participez à plusieurs séries et optimisez votre appareil pour devenir champion du monde de Fatal Inertia. Les séries sont divisées en 4 événements successifs où chaque participant recevra un nombre de points en fonction de sa position sur la ligne d'arrivée. Le pilote ayant le plus de points à la fin d'une série est déclaré vainqueur.

Progression du jeu en mode carrière

1 Choisir une ligue

En commençant votre carrière, vous participerez à un événement en tant qu'invité. En sortant vainqueur sera votre passeport pour la première ligue de FI. En progressant dans le jeu, vous pourrez participer à plusieurs autres ligues à difficulté progressive.

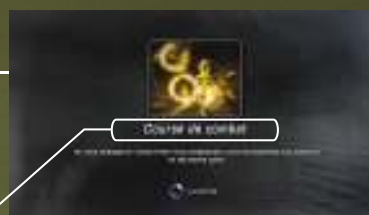
2 Choisir un appareil

Lors de votre première participation au mode carrière, un appareil de type Mercury vous sera proposé. Plus vous serez victorieux et avancerez dans le jeu, plus vous aurez accès à un nombre d'appareil élevé et pourrez les personnaliser au garage. Le garage est accessible à partir du menu principal.

3 Commencer la course

Pour chaque série, l'écran de chargement visible avant chaque course vous rappellera le type de course auquel vous êtes sur le point de participer. Huit appareils prennent part à chaque course.

Vérifier le type de course



4 Résultats de la course

Vous recevrez des points en fonction de votre classement à la fin de la course.

Classement	Points de série (1 course)
1er	10 Points
2ème	8 Points
3ème	6 Points
4ème	4 points
5ème	3 points
6ème	2 points
7ème	1 point
8ème	0 points

Total des points de série

Points de la course

5 Résultats de séries

Le pilote ayant le plus de points après les quatre courses sera déclaré champion. En cas d'égalité, celui ayant le plus de points de combat est le vainqueur. Finir dans le trio de tête vous autorise à participer à une nouvelle série et vous gratifie de nouvelles pièces pour personnaliser votre appareil. Les résultats et les pièces ainsi acquises sont automatiquement sauvegardées.



6 Décompte des points de combat

Le joueur ayant accumulé le plus de points de combats durant une série se verra remettre comme prix spécial de nouvelles peintures ou emblèmes pour l'appareil.

Course de combat

La course basique de Fatal Inertia. Vous avez accès à toutes les armes. Utilisez-les sans pitié et terminez premier !



Aucune restriction. Participez à ces courses pour vous habituer au jeu.

Course à éliminations

Ce type de course se déroule sur sept tours. A la fin de chaque tour, le dernier est automatiquement éliminé.



Le dernier encore en piste est déclaré vainqueur. Attention à ne jamais vous retrouver en dernière position à la fin des tours.

Vitesse

Les seules armes à votre disposition dans ce type de course sont les fusées, les explosions (P.23) et le dilatateur temporel (P.25).



Vous devrez faire appel à tous vos réflexes pour éviter les obstacles dans une course de vitesse.

Points de combat

Vous gagnez des points de combat à chaque fois qu'une de vos armes touche un adversaire. A la fin d'une série en mode carrière, le pilote ayant le plus grand nombre de points de combats a accès à de nouvelles peintures et emblèmes.

Action	Points de combat
Attacher un aimant à un adversaire	1 point
Toucher un adversaire avec une fusée	10 points
Un adversaire traverse votre bombe fumigène.	1 point par adversaire
Toucher un adversaire avec une explosion.	5-10 points par adversaire
Pousser un adversaire avec un champ de force.	20 points par adversaire
Attacher un câble à un adversaire.	5 points
Connecter 2 adversaires avec un câble unique.	20 points
Clouer un adversaire au sol avec un câble.	10 points
Toucher un adversaire avec un EMP (décharge électromagnétique).	10 points par adversaire
Détruire un adversaire	100 points

Aimants en folie

Les pistes sont dépourvues de points d'armes dans ce type de course. Pour pallier ce manque, chaque appareil est équipé d'aimants qui se renouvellent petit à petit. En résultent des batailles effrénées et des destructions à la chaîne.



Diriger l'appareil peut être une tâche délicate lorsqu'il est alourdi par tant d'aimants. Tonneau et Turbo-frein sont essentiels pour vous en débarrasser.

Différences dans les charges d'aimants en fonction de l'appareil.

Le nombre d'aimants qu'un appareil peut tirer d'un seul coup varie en fonction des types d'appareil.



Classe Titan

x 3

Classe Phoenix

x 2



Classe Mercury

x 1

Classe Aurora

x 1



Contre-la-montre

Participez à une course en solo et essayez d'améliorer vos records.



Le contre-la-montre est un excellent moyen pour mémoriser un tracé avant la compétition pure et dure.



L'utilisation du turbo-frein est vitale !



Mémorisez le meilleur chemin pour grignoter les secondes !

Menu Multijoueur

Course simple sur écran scindé 2 joueurs participent à la même course. L'écran est divisé en deux.

Séries sur écran scindé 2 joueurs participent à une série de quatre courses et se départagent aux points. L'écran est divisé en deux.

Xbox LIVE Jeu en ligne.

Liaison multiconsole Jouer en réseau via un câble réseau local.

Classements Voir les classements TrueSkill™ mondiaux.

Course en réseau (Xbox LIVE, Liaison multiconsole)

En jeu en réseau, vous pouvez jouer contre 7 autres joueurs.

S'il n'y a pas assez de joueurs humains, les appareils restants seront contrôlés par l'IA.

1 Choisissez un appareil à piloter

2 Définissez les différents paramètres de la course à venir.

3 Accueil pré-course

4 Débutez la course !

Créez une partie

Xbox LIVE

Connectez-vous et affrontez d'autres joueurs via Xbox LIVE (P.1).

Partie rapide avec classement

Participez à une course simple contre d'autres joueurs de même niveau. Ce mode de jeu affecte votre classement TrueSkill™.

Partie rapide sans classement

Identique à la partie rapide avec classement, la différence étant que vos résultats n'affecteront pas votre classement TrueSkill™.

Trouver partie personnalisée

Prenez part à une partie en fonction de vos critères de recherche.

Créer partie (P.17)

Créez une partie en tant qu'hôte, définissez les paramètres de course et attendez que d'autres joueurs rejoignent votre partie.



Créer une partie

Après avoir choisi [Créer partie], vous avez accès aux paramètres suivants.

Classé / Non classé	Affecte ou pas le classement TrueSkill™ une fois la course terminée (Xbox LIVE seulement).
Privé / Public	Seules les personnes invitées pourront participer à une partie privée (Xbox LIVE seulement).

Accueil

L'hôte et les participants se réunissent ici avant la course. L'hôte peut lancer la course uniquement lorsque tous les autres joueurs sont prêts.



Touche	(Hôte uniquement) Débuter la course.
START	(autres joueurs) Signale aux autres joueurs que vous êtes prêt à en découdre.
Touche B	Partir de l'accueil. Si l'hôte quitte la partie, l'accueil disparaît.
Touche Y	(Hôte uniquement) Modifie les paramètres
Sélectionner un joueur et appuyer sur A	Ouvre une fenêtre vous permettant d'éjecter le joueur de la partie (Hôte uniquement), voir le profil du joueur ou soumettre une revue du joueur.
Touche X	Choisissez un appareil à utiliser pour la course.

Liaison multiconsole

Connecter deux consoles Xbox ou plus via un câble réseau local et jouer en réseau.

Joindre partie	Voir la liste des courses et participer à une course.
Créer partie	Créez une partie en tant qu'hôte, définissez les paramètres de course et attendez que d'autres joueurs rejoignent votre partie.

Personnalisation

Après avoir remporté la première course du mode carrière (invitation), vous pourrez personnaliser votre premier appareil au [Garage]. En continuant votre carrière, vous aurez accès aux quatre appareils classiques, pourrez modifier leur apparence et modifier leurs caractéristiques. Ces appareils personnalisés sont ensuite réutilisables dans n'importe quelle course de Fatal Inertia.

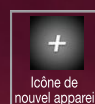
Pour obtenir des pièces supplémentaires :

- *Finissez dans les trois premiers dans une série du mode carrière.
- *Obtenez le plus grand nombre de points de combat dans une série du mode carrière.
- *Remplissez certaines conditions (P.28).

Comment personnaliser un appareil

1 Choisissez un appareil à personnaliser

Sélectionner l'icône de nouvel appareil vous montre les quatre types standard. En choisir un avec la touche **A** l'ajoutera à votre garage, vous permettant ainsi de le personnaliser.



icône de nouvel appareil

2 Personnalisez votre appareil

Utilisez des pièces précédemment acquises, modifiez les couleurs, etc. Les performances de l'appareil augmentent ou diminuent en fonction des pièces attachées (ex : ailes). Tout en personnalisant l'appareil, n'oubliez pas de garder un œil sur le niveau de performances.

Référez-vous à la "Présentation des appareils" (P.20) pour obtenir des conseils sur leurs performances.



Sur la barre des performances, le bleu indique une hausse et le rouge une baisse.

3 Sauvegarder un appareil personnalisé

Choisissez [Terminé] lorsque vous avez fini. Vos appareils personnalisés sont sauvegardés automatiquement.



Optimisations

Certaines pièces modifient l'apparence d'un appareil et d'autres ses performances.

Pièces modifiant les performances

Moteur	Modifie la vitesse de pointe et l'accélération de l'appareil.
Freins	Modifie le freinage et la puissance du turbo-frein.
Carlingue	Modifie la puissance, la masse et l'accélération de l'appareil.
Ailes	Elles agissent sur la maniabilité, l'accélération et la vitesse de pointe de l'appareil.

Pièces modifiant l'apparence



Peintures

Métallisée, brillante ou spéciale, plusieurs tons de peintures différentes sont à votre disposition. Celles-ci n'affectent pas les performances de l'appareil.

Emblèmes

Apposez votre emblème sur l'avant de l'appareil. Les performances ne sont pas affectées.

Tout pilote se sentira à l'aise dans cet appareil aux performances équilibrées.

DONNEES

Vitesse max	C
Accélération	B
Maniabilité	B
Freinage	C
Masse	B
Résistance	C

Les appareils de Classe Phoenix, aux performances équilibrées, font partie des plus appréciés par les vétérans comme les novices.

Classe Phoenix



Type d'appareil

DONNEES

Vitesse max	D
Accélération	A
Maniabilité	A
Freinage	D
Masse	D
Résistance	B

Bien que plutôt lents, l'accélération et la maniabilité de ces appareils n'ont pas d'équivalent. Conseillé aux débutants.

Classe Mercury



Accélération et maniabilité inégales.

*Les niveaux de performances sont ceux disponibles au début du jeu. L'ordre de grandeur est A, B, C, D, A étant considéré comme le plus élevé (ou le plus lourd lorsqu'il s'agit de la masse).

Sa vitesse hors du commun et le peu de maniabilité
ne l'adresse pas aux débutants.



Classe Aurora

DONNEES

Vitesse max	A
Accélération	C
Maniabilité	C
Freinage	B
Masse	C
Résistance	D

Bien que dotés d'une vitesse de pointe impressionnante,
les appareils de classe Aurora manquent de stabilité
et sont peu résistants.



Classe Titan

DONNEES

Vitesse max	B
Accélération	D
Maniabilité	D
Freinage	A
Masse	A
Résistance	A

Ces appareils sont très résistants et peu affectés par les tirs ennemis.
Le manque relatif de vitesse est compensé par de redoutables performances au combat.

Une pensée pour ceux
écrasés par le Titan.

Aimants



L'arme de prédilection de Fatal Inertia. Les aimants sont attirés par les carlingues métalliques. Une fois attachés, ils alourdissent l'appareil et le déséquilibrent, ce qui rend le pilotage difficile. Ils explosent après un certain laps de temps si le pilote ne peut s'en débarrasser.

RB Tir avant

Les aimants sont attirés par tout appareil passant à portée. L'effet de magnétisme n'agit qu'après avoir appuyé sur la touche de tir. Pour viser un adversaire au milieu d'un groupe, vous pouvez laisser la touche enfoncée et la relâcher au moment voulu.



Tir avant

LB Tir arrière

Envoyer un aimant derrière soi est un bon moyen pour se débarrasser d'un adversaire un peu trop collant.

Aimants Amalgamés



Les Aimants amalgamés sont une boîte d'Aimants dotée d'un détecteur de mouvements. Lorsqu'un objet métallique est détecté, la boîte explose et libère tous les aimants.

RB Tir avant

Mieux vaut l'utiliser dans les espaces vastes plutôt qu'étroits du genre grottes. Extrêmement efficace si utilisé dans un groupe d'ennemis.



Tir arrière

LB Tir arrière

Peut servir de piège. Mais attention à ne pas l'utiliser si vous êtes trop lent, auquel cas les aimants s'attacheraient à votre appareil.

Fusée



La fusée consiste en un aimant associé à un réacteur. Après l'avoir attachée à un adversaire, le réacteur s'allume et exerce une forte pression au point d'attache.

RB Tir avant

Le tir avant ressemble au tir d'aimant. La fusée est attirée par l'appareil le plus proche et s'allume une fois attachée.

LB Tir arrière

La fusée s'accroche à votre appareil et sert de turbo pendant un court laps de temps.



Tir arrière

Explosion



C'est une puissante onde d'énergie qui pousse tout hors de sa trajectoire. Modifie la direction des appareils ou armes à proximité et désengage les armes attachées à la carlingue.

RB Tir avant

Bien que difficile à utiliser, sa puissance est néanmoins énorme. Peut dégager un groupe d'ennemis sans problème.

LB Tir arrière

Le tir secondaire la fait exploser derrière vous, et vous projette très rapidement vers l'avant. A utiliser à l'endroit opportun.



Tir avant

Bombe fumigène



Génère un écran de fumée. Lancez-la au bon moment et envoyez vos adversaires valser dans le décor ! Un virage serré fera

parfaitement l'affaire.

RB

Tir avant

Part droit devant et explose en un gros nuage de fumée au contact.

LB

Tir arrière

La bombe explose immédiatement derrière l'appareil.



Tir arrière

Câble



Le câble peut être utilisé pour attacher vos adversaire, s'accrocher dans les virages ou accélérer votre machine grâce à ses propriétés élastiques. Chaque extrémité est tirée séparément.

RB

Envoie un câble à extrémité magnétique

Envoie un câble devant vous pour attacher un appareil. S'il y a plusieurs appareils à l'écran, une double pression rapide sur la touche **RB** vous permet de relier deux appareils entre eux.

LB

Envoie un câble à extrémité pointue

Le câble est lancé en avant vers le sol. Si vous réussissez, votre appareil sera tiré vers l'avant et gagnera ainsi de la vitesse. Par ailleurs, si vous attachez le câble à un appareil au moyen de l'extrémité magnétique, une pression sur la touche **LB** vous permettra de vous rapprocher de votre adversaire.



Champ de force



Une fois activé, le champ de force vous protège de toutes les attaques ennemies et désactive toute arme accrochée à votre appareil.

Touches **LB** ou **RB**

Pas de différence entre le tir principal et le tir secondaire.

Le champ de force étant impénétrable, vous pouvez ainsi vous concentrer sur le pilotage.



EMP



Cette arme interrompt temporairement toute force électromagnétique près de votre appareil. Les moteurs s'arrêtent et vos adversaires perdent le contrôle. Détache également les armes accrochées à votre appareil.

Touches **LB** ou **RB**

Pas de différence entre le tir principal et le tir secondaire.

L'écran clignotera un bref instant lors de la décharge électromagnétique. Ne perdez pas de vue le tracé !



Dilatateur temporel



Le Dilatateur temporel ralentit le temps pour tout le monde, sauf vous. Profitez-en pour rattraper le temps perdu et dépasser tous vos adversaires !

Touches **LB** ou **RB**

Pas de différence entre le tir principal et le tir secondaire.

Cette arme est on ne peut plus rare mais peut à elle seule retourner la situation à votre avantage. Votre vitesse devenant bien supérieure à ce qu'elle paraît, attention aux collisions !





Canyon Perdu

Le temps qui passe ne semble avoir aucun effet sur le Canyon Perdu. Bien que délaissé depuis la fermeture de la mine au début du 20ème siècle, le canyon n'a pas beaucoup changé en deux siècles. On peut encore y voir les traces de ces anciennes activités. Les pilotes devront redoubler de vigilance, nombre d'obstacles n'étant plus aussi solides qu'autrefois.



Sous-bois

Le Sous-bois est revenu à l'état sauvage après être resté pendant longtemps un camp de bûcherons. Les pistes du Sous-bois sont parmi les plus délicates à aborder. Les pilotes devront se diriger à 400 km/h dans un brouillard intense au beau milieu de cascades et réagir au quart de tour pour éviter des arbres qui peuvent s'effondrer à tout moment.

Quelque part perdus au beau milieu du Pacifique Sud, des îlots inhabités, où fleurit un parfum de paradis, attendent les pilotes. Même si les pistes de l'Île Paradisiaque peuvent sembler abordables au premier abord, les épaves et autres dangers dont regorge l'île leur donnent un niveau relativement relevé.

Île Paradisiaque





Rocher du Diable

Le Rocher du Diable doit son nom à la dernière grande éruption volcanique qui décima toute une partie de la ville d'Echo. Des structures gigantesques aux oléoducs géants, on peut voir les restes de cette ancienne région industrielle éparpillés ici et là. Un terrain sinueux et des pentes abruptes font du Rocher du Diable un lieu on ne peut plus traître.



Baie du Glacier


Les glaciers abondent au large de la côte de la Baie du Glacier, une région des montagnes Rocheuses balayée par la neige. Les pilotes devront se frayer un chemin au beau milieu de forêts denses, grottes de glace et tempêtes de neige. Seuls ceux de premier rang en sortiront vivants.

Paramètres

Choisissez [Options] au Menu Principal ou appuyez sur la touche  START pendant le jeu pour modifier les paramètres.

indique un paramètre qui peut être modifié pendant une partie. Le texte en **jaune** indique les paramètres par défaut au commencement d'une partie.

Affichage

Minicarte (*)	Une minicarte est affichée en bas à droite de l'écran. [Activé/Désactivé]
Alertes (*)	Les messages d'alerte seront affichés en haut de l'écran. [Activé/Désactivé]
Compteur de vitesse (*)	Unité [KM/H (kilomètres) / MPH (miles)]
Caméra par défaut	Choisissez un angle de caméra. <Changez de vue en appuyant sur la touche  BACK > [Vue de derrière (vue normale) / Proche (juste derrière l'appareil) / Embarquée (vue du cockpit)]
Info des adversaires	Choisissez comment afficher les informations concernant les adversaires. [Désactivé/Classement seul/ Nom et classement]

Contrôles

Paramètres de la manette	Modifier les commandes.
(*) Axe vertical	[Normal (stick analogique en bas pour élever l'appareil) / Inversé (stick analogique en bas pour abaisser l'appareil)]
(*) Vibration	Paramètres de vibration. [Activé/Désactivé]

Son

(*) Volume de la musique	Ajuste le volume de la musique durant une partie.
(*) Volume des effets	Ajuste le volume des effets.

Profil

Réinitialiser fichier de sauvegarde FI	Effacer progression, appareils, temps, etc.
Changer l'endroit de sauvegarde	Changer de périphérique de stockage.
Charger un fichier de sauvegarde	Choisissez un périphérique de stockage et chargez les données qui y sont sauvegardées.

Succès

Il est possible de vérifier les résultats en passant par l'interface de la console Xbox 360. 50 succès peuvent être obtenus, affectant votre score de joueur et vous permettant d'obtenir des nouvelles pièces pour personnaliser votre appareil.

Crédits

Liste de l'équipe de développement ayant travaillé sur le jeu.

Dolby® Sound Setup

Ce jeu vous est proposé en son surround Dolby® Digital 5.1. A l'aide d'un câble optique, reliez votre Microsoft® Xbox 360™ à une installation sonore équipée de la technologie Dolby Digital. Connectez le câble optique à la base d'un Câble audio/vidéo haute définition Xbox 360, Câble audio/vidéo haute définition VGA Xbox 360, Câble audio/vidéo S-Vidéo Xbox 360. Dans l'onglet "Système" de l'Interface Xbox 360, choisissez "Paramètres de la console", puis sélectionnez "Son", puis "Sortie numérique" et enfin sélectionnez "Dolby Digital 5.1" pour bénéficier de tous les avantages du son surround.